

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI *ANIMAKER* DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PENGUKURAN SUDUT KELAS IV SD NEGERI 101981 GALANG

Tengku Rizky Azmi^{1*}, Dara Fitrah Dwi²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Corresponding Author's e-mail : tengkurizkyazmi@umnaw.ac.id^{1*}, darafitrahdwi@umnaw.ac.id²

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 1, No. 10 October 2023

Page: 1272-1288

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v1i10.964>

Article History:

Received: October, 15 2023

Revised: October, 25 2023

Accepted: October, 30 2023

Abstract : This research aims to: (1) To develop interactive video learning media assisted by the Animaker application using the Problem Based Learning learning model on angle measurement material for Class IV SD Negeri 101981 Galang (2) To determine the level of feasibility of interactive video learning media assisted by the Animaker application by using the Animaker application. Problem Based Learning learning model on angle measurement material for Class IV SD Negeri 101981 Galang. This research is a type of research and development using the ADDIE model up to the development stage. The data analysis technique used is descriptive quantitative with the instrument for collecting data being a questionnaire. The validity test results obtained in the development of interactive videos assisted by the Animaker application using the Problem Based Learning learning model have criteria for material expert validation results of 80% (Fine) media expert validation results of 77.5% (Fine) teacher response assessment results (use trials) 90% (Very Worthy). Thus, the learning outcomes evaluation tool developed is declared suitable for use in the learning process.

Keywords : Animaker Application, Interactive Video, Learning Media, Problem Based Learning.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbantuan aplikasi *animaker* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang (2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video interaktif berbantuan aplikasi *animaker* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE sampai tahap *development*(pengembangan) teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan instrumen untuk mengumpulkan data adalah angket. Hasil uji validitas yang diperoleh pada pengembangan video interaktif berbantuan aplikasi *animaker* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai kriteria hasil validasi ahli materi 80% (Layak) hasil validasi ahli media 77,5 % (Layak) hasil penilaian respon guru (uji coba penggunaan) 90%

(Sangat Layak). Dengan demikian alat evaluasi hasil belajar yang dikembangkan dinyatakan Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Aplikasi *Animaker*, Media Pembelajaran, *Problem Based Learning*, Video Interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi bangsa Indonesia untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan (UUD) 1945 alenia ke-4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi diri sehingga dapat menjadi generasi penerus yang dapat memajukan bangsa. Hal ini sejalan dengan pentingnya pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB I pasal 1 yang menjelaskan pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, dengan berlangsungnya proses pembelajaran bagi siswa tidak selalu harus diberi ataupun dilatih, mereka dapat mencari, menemukan, memecahkan masalah yang ada. Pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran, banyak faktor yang mempengaruhi ketercapaian tersebut. Masih banyak di sekolah menitik beratkan pada guru.

Bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional, pada proses pembelajaran hanya menguasai materi sehingga dalam proses pembelajaran tidak berjalan dengan efisien. Pembelajaran adalah proses timbal-balik yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan yang ada, maka dari itu untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu dilakukan perancangan, pelaksanaan dan evaluasi, hal ini diatur oleh suatu kurikulum yang ada (Fakhrurrazi,2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Animaker Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV SD Negeri 101981 GALANG ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE sampai tahap development (pengembangan) teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan instrumen untuk mengumpulkan data adalah angket ahli media, ahli materi, dan respon guru. Subjek dalam penelitian ini meliputi dua subjek. Pada subjek pertama adalah media pembelajaran video interaktif yang divalidasi oleh dosen ahli media yang dilakukan oleh dosen UMN Al-Washliyah dan ahli materi yang dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 101981 Galang untuk menilai hasil produk. Subjek kedua adalah guru kelas IV SD Negeri 101981 Galang. dalam penelitian ini yaitu pembelajaran matematika materi pengukuran sudut kelas Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik analisis data secara data kualitatif berupa masukan dan saran dirangkum dan di simpulkan, masukan dan saran dapat dijadikan perbaikan terhadap setiap media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan pengembangan (*research and development*) dan produk penelitian ini berupa media pembelajaran. Hasil pengembangan berupa video pembelajaran dan instrument penelitian berupa angket validasi dan respon guru.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh para guru, mereka melakukan kajian pengembangan video interaktif dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* materi pengukuran sudut kelas IV SD, dengan menggunakan model ADDIE dari Dick and Carry. Model penelitian ADDIE yang dilakukan peneliti hanya tahap devalopment (pengembangan) yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan) dan *development* (pengembangan).

Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* materi pengukuran sudut yang layak, maka dilakukan kegiatan seperti validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui angket tanggapan guru.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian untuk menganalisis kebutuhan hasil yang diperoleh pada tahap ini.

Analisis Kebutuhan

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran yang ada disekolah. kelas IV SD Negeri 101981 Galang. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 25 Siswa.

Pada tahap wawancara dan observasi berlangsung pelaksanaan tentang masalah yang terkait pada proses pembelajaran dan juga melakukan pengamatan terhadap peserta didik di SD Negeri 101981 Galang khususnya kelas IV yang dimana pelaksanaan pada proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran guru hanya melakukan literasi saja dalam proses pembelajaran, dan penggunaan proyektor masih jarang digunakan di dalam kelas, kegiatan pembelajaran juga hanya memanfaatkan buku sebagai sumber belajar yang ada di kelas, pada proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang memahami materi pengukuran sudut dikarenakan tidak adanya penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dalam menjelaskan materi. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan harapan siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan diharapkan siswa tidak belajar hanya dengan mengumpulkan pengetahuan tetapi perlu membangun pemahaman pribadi tentang konsep dalam pembelajaran.

Analisis Perangkat Pembelajaran

Pada tahap ini analisis perangkat pembelajaran dilakukan dengan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran dan juga bahan ajar yang digunakan guru kelas IV SD Negeri 101981 Galang, analisis ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan peneliti dapat menentukan bentuk media yang akan dikembangkan.

Analisis Materi

Pada tahap analisis materi ini menerapkan materi yang cocok dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Maka dari itu materi yang diterapkan dalam media video interaktif tersebut yaitu materi pengukuran sudut. Adapun Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR (KD)

3.12 Menjelaskan pengukuran sudut dan jenis-jenis sudut serta menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.

4.12 Mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.12.1 Menganalisis pengukuran sudut dan jenis-jenis sudut ukuran sudut dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat (C4).

4.12.1 Menunjukkan pengukuran sudut dengan busur derajat untuk menyelesaikan masalah (P3).

Tahap Perancangan (Design)

Peneliti mulai menyusun media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang akan dikembangkan pada tahap ini. Langkah perancangan yang dilakukan antara lain menganalisis kompetensi inti, membuat indikator dan tujuan pembelajaran, memilih dan penetapan aplikasi. Berikut merupakan hasil media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Analisis Kompetensi Inti

Tahap selanjutnya yaitu mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang mengacu pada kurikulum-13 yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Analisis Kompetensi Inti Pada Pengukuran Sudut

NO	Kompetensi Inti
1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Membuat Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Selanjutnya adalah pemaparan mengenai indikator yang berdasarkan pada kompetensi dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian KD
3.12 Menjelaskan pengukuran sudut dan jenis-jenis sudut serta menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat	3.12.1 Menganalisis pengukuran sudut dan jenis-jenis sudut ukuran sudut dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat(C4)
4.12 Mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat	4.12.1 Menunjukkan pengukuran sudut dengan busur derajat untuk menyelesaikan masalah(P3)

Berdasarkan indikator kompetensi yang telah diidentifikasi, kemudian telah dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Melalui kegiatan mengukur sudut siswa dapat menganalisis besar sudut dengan tepat.
2. Melalui kegiatan mengukur sudut siswa dapat menunjukkan pengukuran menggunakan penggaris busur derajat dengan benar.

Memilih dan Penetapan Aplikasi

Aplikasi yang digunakan untuk membuat media ini adalah dengan menggunakan *Animaker*. Dasar dari pemilihan aplikasi tersebut di mana aplikasi tersebut dapat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran video interaktif, karena fitur yang digunakan dalam aplikasi *Animaker* dan media pembelajaran video interaktif disertai animasi, gambar, karakter, background, teks dan audio sehingga menarik siswa dalam proses pembelajaran.

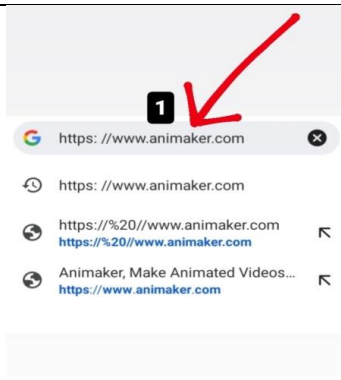
Tahap Pengembangan (*Development*)

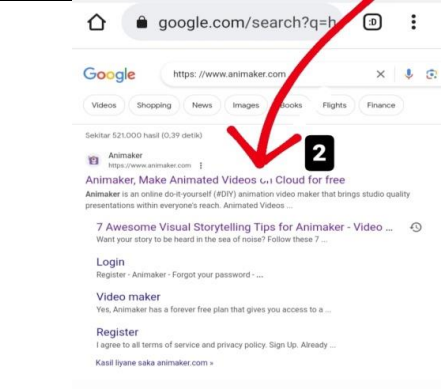
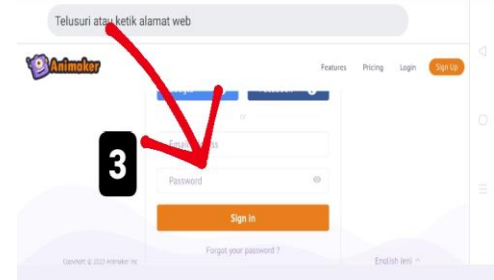
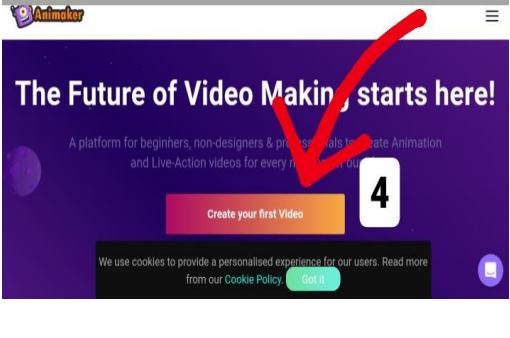
Tahap ini bertujuan untuk pembuatan media pembelajaran video interaktif yang telah ditentukan dengan aplikasi *Animaker*. Kemudian menguji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan tanggapan guru media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Berikut langkah – langkah perancangan media pembelajaran video interaktif .

Petunjuk Penggunaannya

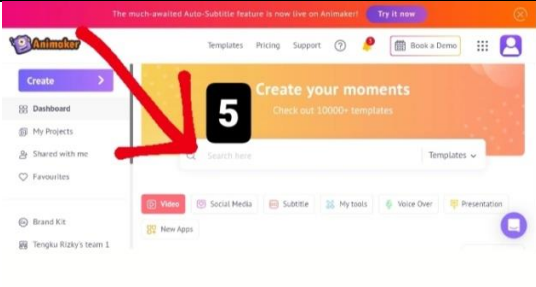
Petunjuk penggunaan adalah untuk membantu guru membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker*. Petunjuk penggunaan berisi cara membuat akun dan langkah-langkah aplikasi *Animaker*.

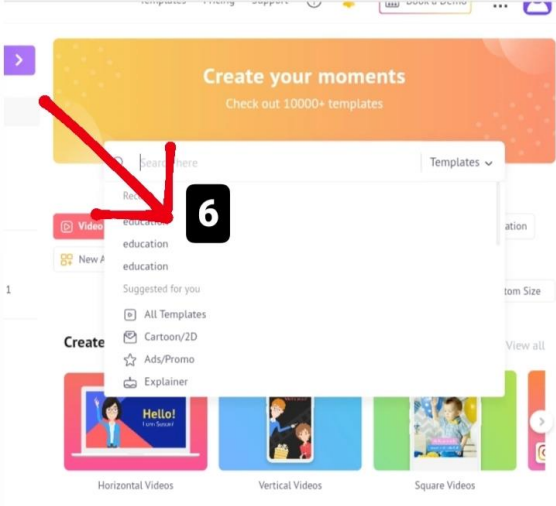
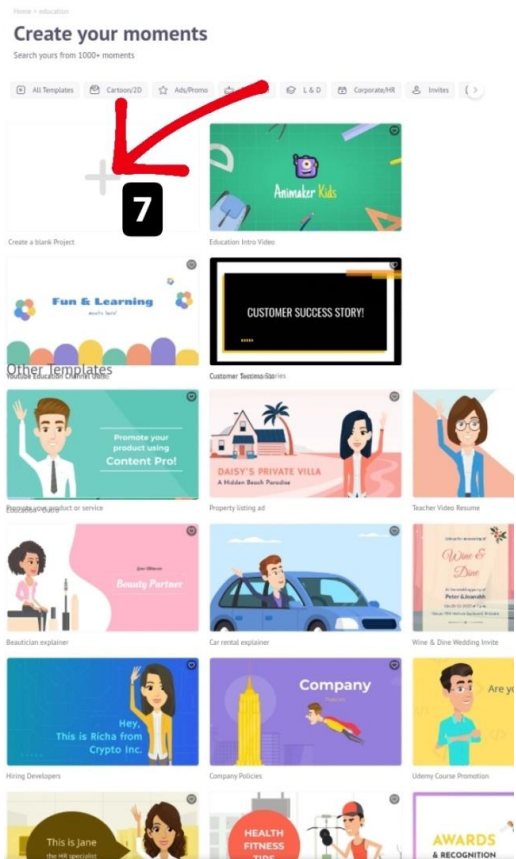
Tabel 4.3 Petunjuk Penggunaan Aplikasi Animaker

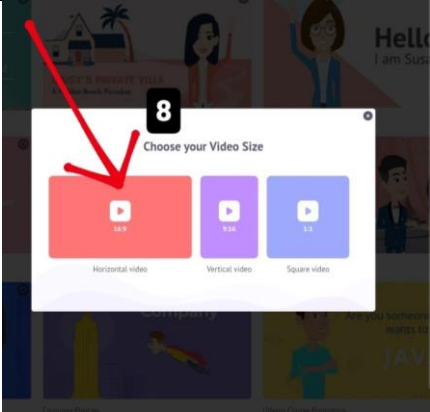
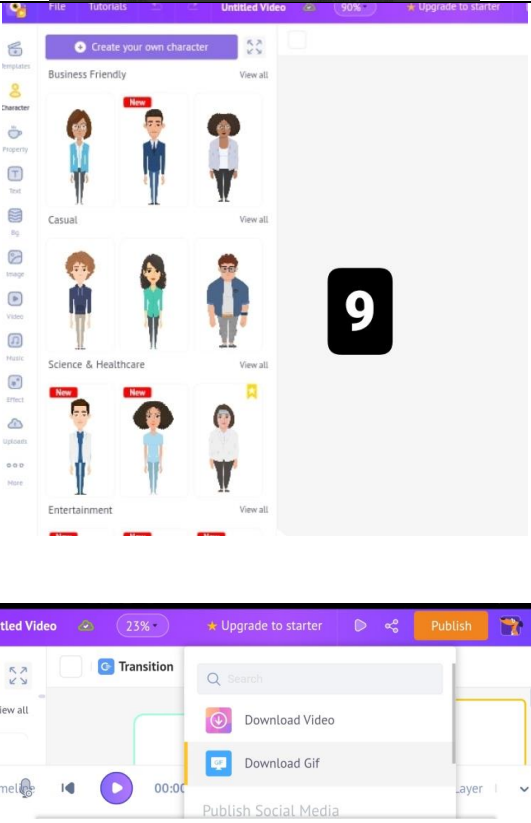

No	Urutan Langkah Pembuatan	Visualisasi Aplikasi
1	Buka aplikasi menggunakan website di https://www.animaker.com/ Lalu, klik Animaker, Make Animated Videos on Cloud for free	



<p>2.</p>	<p>Lalu, klik Animaker, Make Animated Videos on Cloud for free</p>	
<p>3.</p>	<p>Daftar menggunakan nama lengkap, e-mail dan password, setelah log in akan tampil menu untuk membuat media</p>	
<p>4.</p>	<p>Kemudian klik create a video</p>	

Tabel 4.4 Membuat Tampilan Video Interaktif

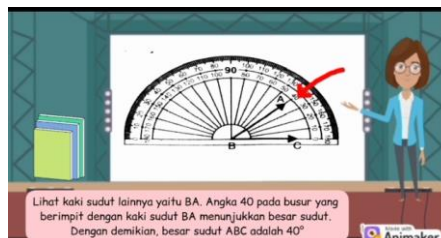
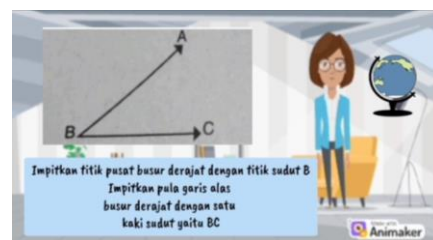
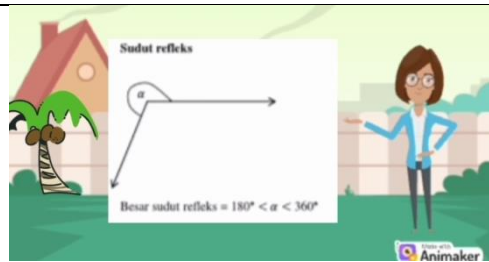
No	Urutan Langkah Pembuatan	Visualisasi Aplikasi
<p>5.</p>	<p>Setelah itu klik search here pada layar tampilan</p>	

<p>6.</p>	<p>Lalu, ketik “education” pada layar tampilan agar yang muncul untuk pembelajaran dan pendidikan</p>	
<p>7.</p>	<p>Sesudah di klik education, selanjutnya muncul tampilan create a blank project lalu klik</p>	

8.	Kemudian muncul tampilan choose your video size dan pilih horizontal video	
9.	Setelah di klik horizontal video, maka akan muncul layar untuk mengedit video dengan aplikasi animaker. Pilih karakter sesuai dengan kebutuhan, setelah selesai membuat media, klik tombol publish, kemudian fitur yang akan digunakan yaitu download / unggah youtube	
10.	Setelah selesai pengeditan inilah hasil tampilan awal video interaktif yang sudah di buat dengan aplikasi Animaker	

		
	<p>Hasil editan video tampilan isi pembelajaran dan tampilan akhir pembelajaran</p>	

		<p>1. Dibawah ini binatang nomor berapa yang bukaan mulutnya paling lebar? 2. Binatang mana yang bukaan mulutnya paling sempit? 3. Sebutkan nama binatang dibawah ini dari ukuran sudut yang paling sempit!</p> <p>Sudut Siku-siku Sudut siku-siku merupakan sudut yang besarnya 90° Contoh:</p> <p>Sudut Lancip Sudut lancip merupakan sudut yang besarnya kurang dari 90° Contoh:</p> <p>Sudut Tumpul Sudut tumpul merupakan sudut yang besarnya antara 90° dan 180°. Contoh:</p> <p>Sudut Lurus Sudut lurus adalah sudut yang mempunyai besar sudut 180°. Contoh:</p>
--	--	--



Validasi Kelayakan Produk

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kelayakan
1	Kejelasan suara pada video	4	4	100%	Sangat Layak
2	Tampilan audio menarik perhatian	3	4	75%	Layak
3	Keselarasan background pada video interaktif	4	4	100%	Sangat Layak
4	Penampilan media pembelajaran video interaktif berbantuan aplikasi animaker menarik perhatian siswa	3	4	75%	Layak
5	Setiap kalimat pada video interaktif mudah dipahami	4	4	100%	Sangat Layak
6	Kemenarikan gambar pada video interaktif	3	4	75%	Layak
7	Media pembelajaran video interaktif terlihat tidak menarik dan kurang dipahami	1	4	25%	Tidak Layak
8	Penampilan media pembelajaran video interaktif terlihat menarik perhatian pada setiap aspek	3	4	75%	Layak
9	Media pembelajaran video interaktif sesuai dengan matri yang disajikan	3	4	75%	Layak
10	Kesesuaian gambar dan teks dalam media pembelajaran video interaktif	3	4	75%	Layak
Jumlah Skor		31	40	77,5%	Layak

Berdasarkan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* materi pengukuran sudut kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti mencapai pada tingkat interval $\geq 62,5\%$ – $81,5\%$ dengan jumlah total 75,5 % yang dinyatakan layak. Dengan demikian produk media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* materi

pengukuran sudut kelas IV SD dapat di gunakan tanpa revisi yang di berikan dan tidak ada saran atau komentar.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kelayakan
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	3	4	75%	Sangat layak
2	Keruntunan Penyajian	4	4	100%	Layak
3	Kesesuaian evaluasi dalam materi pengajaran	3	4	75%	Layak
4	Kemudahan untuk memahami materi	3	4	75%	Layak
5	Kemudahan memahami contoh soal	3	4	75%	Layak
6	Kemudahan mengerjakan soal	3	4	75%	Layak
7	Kesesuaian gambar dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Layak
8	Kemudahan memahami ilustrasi	3	4	75%	Layak
9	Kemudahan memahami simbol simbol	3	4	75%	Layak
10	Keakuratan materi pada pembelajaran	3	4	75%	Layak
Jumlah Skor		32	40	80%	Layak

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan pelaksanaan validasi ahli materi mendapatkan skor 80% jika diinterpretasikan maka termasuk kedalam rentang 61% - 80% jika diinterpretasikan maka masuk kedalam kategori layak, memerlukan revisi kecil ketika digunakan. Untuk penyempurnaan produk alat evaluasi ini terdapat beberapa saran perbaikan terhadap pengembangan produk yang telah dibuat peneliti yaitu:

Tabel 4.7 Tabel komentar dan Saran Validasi Ahli Materi

No	Komentar atau Saran
1.	Sebaiknya soal evaluasi ditambahkan lagi

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Pengguna

No	Aspek Yang Dinilai	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kelayakan
1	Materi yang disajikan dalam video interaktif dengan menggunakan PBL berbantuan aplikasi animaker sesuai	4	4	100%	Sangat Layak

	dengan KD dan Indikator				
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Layak
3	Materi mudah dipahami siswa	4	4	100%	Sangat Layak
4	Bahasa yang digunakan dalam media video interaktif berbantuan Animaker mudah dipahami siswa	3	4	75%	Layak
5	Media mudah digunakan pada proses pembelajaran	4	4	100%	Sangat Layak
6	Kombinasi warna tulisan dan background pada media video interaktif dengan model PBL berbantuan aplikasi animaker sangat menarik perhatian dan jelas terlihat oleh siswa	3	4	75%	Layak
7	Kemampuan media menumbuhkan minat belajar siswa	3	4	75%	Layak
8	Kemenarikan tampilan media video interaktif dengan model PBL berbantuan aplikasi Animaker untuk dipelajari siswa	4	4	100%	Sangat Layak
9	Gambar pada media pembelajaran sangat menarik	4	4	100%	Sangat Layak
10	Aplikasi <i>Animaker</i> mudah diakses	3	4	75%	Layak
Jumlah Skor		36	40	90%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel respon guru di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* materi pengukuran sudut kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kriteria sangat layak digunakan. Hal ini dapat diketahui dari hasil penilaian uji coba pengguna yang mendapatkan kategori penilaian mencapai tingkat interval $\geq 81,5\%$ - 100% dengan jumlah 90% yang

dinyatakan sangat layak. Selain mendapatkan penilaian, guru juga memberikan komentar dan saran terhadap pengembangan produk yang telah dibuat peneliti yaitu:

Tabel 4.9 Komentar dan Saran Validasi Angket Guru wali Kelas IV

No	Komentar dan Saran
1	Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> materi pengukuran sudut membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar dan peserta tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* materi pengukuran sudut kelas IV SD Negeri 101981 Galang . Media ini dikatakan valid dan layak untuk di gunakan. Dimana sebelumnya sudah melalui tahap pengembangan yang berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media serta telah melalui uji coba penggunaan Media ini merupakan media pembelajaran yang sangat interaktif dan menarik untuk di gunakan. Selain itu, juga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* materi pengukuran sudut kelas IV SD yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi atau dibatasi menjadi tiga tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*) dan Pengembangan (*Development*).

Hasil penelitian dan pengembangan ini sudah melalui tahap validasi dari ahli materi, ahli media, dan respon guru kelas. Adapun yang telah di kembangkan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* materi pengukuran sudut kelas IV SD oleh ahli materi dapat di katakan layak. Begitu pun dengan ahli media dapat di katakan layak, selain itu berkaitan dengan uji coba penggunaan sangat layak.

Saran

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti mendapatkan beberapa kendala dan juga keberhasilan, untuk itu peneliti memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagi guru
Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran di harapkan dapat membuat proses pembelajaran yang kreatif serta inovatif agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah
Dengan adanya media pembelajaran yang sudah dikembangkan dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan mata pelajaran yang lain, dan guru dapat media pembelajaran yang sudah di kembangkan pada saat proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti
Agar lebih memahami aplikasi Animaker, karena masih banyak yang bisa membuat peserta didik menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membangun proses pembelajaran yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Asmara, D. N., et.all (2022). *Pengembangan Media Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(6), 8156-8170. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif/v4i6.3686>

- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Badri Munawar, ade Farid Hasyim, M. M. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang*. 04(2), 310320.
- Fajarwati, M. I. And Irianto, S. (2021) Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump', El-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar, 5(1), Pp. 1-11.
- Fajina, R., & M. S.F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(4), 6630-6637. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Gandamana, A., & Marisa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagai Mana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat. *ESJ*, 11(3), 213-221. DOI: <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i3.29585>
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekastual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Jujun S. 2010. *Ilmu dalam Perspektif*. Jakarta: Gramedia
- Leary, H. M. (2012). Self – Directed Learning in Problem –Based Learning Versus Traditional Lecture-Based Learning : A Meta – Analysis [Utah State University]. In All Graduate Theses and Dissertations. <https://digitalcommons.usu.edu/etd/1173>
- Mashui, M. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jHGNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=media+pembelajaran+matematika&ots=Rtsj-gaWWi&sig=vsC6IABytGft2MEdoGVPpUT2AZE&redir_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20matematika&f=false
- Muhajir, F. F., Tajhono, B. Munawar, B. 2022. Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Mata Kuliah Pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, 5(2).
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Paud Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02). 310-320. <https://Doi.Org/10.29408/Jga.V4i02.2473>
- Mustasyrifah, I.S., (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=tp9CEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran+matematika&ots=OdiDGUEjOa&sig=bvW9PI-xef1AJv6Nk8R2wVLKfk&redir_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20matematika&f=false
- Niswa, A. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIII SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol 1, No 1, 1-18.
- O'Grady, G., & Yew, E.H.J. (2012). One-Day, One Problem at Republic Polytechnic. In G. O'Grady, E.H.J. Yew, K. P. L. Goh, & H. G. Schmidt (Eds.), *One –Day, One –Problem: An Approach to Problem-Based Learning* (pp. 3-19). Singapore: Springer.
- Oktavia, N., & Zainil, M. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Topik Pecahan Senilai Di Kelas IV Sekolah. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2).
- Prastowo, Andi. (2014) *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Insania*, Vol 14, No 1, 1–13.
- Pulungan, H., & Hasanah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD. *Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 22-25. DOI: <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1130>
- Syamsidah & Suryani, H. (2018). *Buku Model Pembelajaran Based Learning (PBL) Mata Kuliah*

- Pengetahuan* *Bahan* *Makanan.*
http://eprints.unm.ac.id/9011/1/Buku%20Model%20Problem%20Based%20Learning_Wa%20termark.pdf
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ummah,S.K.(2021). *Media Pembelajaran Matematika.*
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=HWIXEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=media+pembelajaran+matematika&ots=R-oXPgsXw6&sig=0bR2QfOIUpXqKPBe6BAQqr3vRBY&redir_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20matematika&f=false
- Wardani,R.K & Syofyan.H. (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia.Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar,2(4), 371-381. URL: <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14567>
- Wawanda, Excel Juni, and Melva Zainal. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk kemampuan berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.7 (2020): 124-130